Серебряная лестница

Конспективное изложение книги

Перевод:
Егор Мельников

Создатели

Авторы текста: Стивен Дипеса, Джесс Хартли, Джон Ньюман, Алекс Скокель, Малкольм Шеппард, Этан Скемп и Джон Снид

Вселенная **World of Darkness** создана Марком Рейн•Хагеном

Разработчик: Этан Скемп

Редактор: Scribendi.com

Креативный директор: Ричард Томас

Производственный менеджер: Мэтт Милбергер

Дизайн книги: Эйлин Э. Майлс

Внутренние иллюстрации: “Imaginary Friends Studios”, Брайан Лебланк, Винс Локк и Джастин Норман

Передняя обложка: Марк Эванс

Глава первая:
Рука об руку

Один маг способен творить чудеса. Один кабал может изменить судьбу города. Один Консилиум может преобразить лицо государства. Но если миру явится целая нация Пробуждённых, ничто не сможет удержать их от возведения мостов, ведущих из Падшего мира в Высший. И тогда всё человечество сможет последовать за ними по этому мосту в блистательный мир чудес, богов и подлинного величия.

Но другие маги не видят этой возможности. Они грызутся за территории, на которых можно расположить один крохотный санктум. Они вырывают друг у друга реликвии, о которых забудет уже ближайшее поколение Пробуждённых. Они оскорбляют лидеров неугодных им кабалов на дипломатических встречах.

К счастью для всего мира, у магов есть те, кто готов перевоспитать магов, погрязших в мелких конфликтах. Теархи Серебряной лестницы знают, как вдохновить Пробуждённых на объединение и создание полноценной нации магов.

Или, во всяком случае, так им кажется.

Во тьме времён

Задолго до Атлантиды весь мир окутывал сумрак. Люди дрались друг с другом. Они боролись за кости, словно голодные псы. С приходом ночи они разжигали костры, а с рассветом снова возобновляли кровопролитие.

Драконы всё изменили. Они показали немногочисленным избранным, как может жить человечество. И хотя Атлантида давно канула во тьму времён, эта мечта всё ещё достижима. Смертные могут обрести власть над всем миром, потому что в сердце каждого человека теплятся искорки настоящей магии. Просто не все это понимают.

Орден, который однажды станет известен как Вокс Драконис, а затем наречёт себя Серебряной лестницей, существовал с первых дней Атлантиды. Его представители были вождями первых людей, прибывших на остров в поисках драконьих шпилей.

Когда путешественники начали обретать магические способности, эти вожди поняли, зачем им даны эти силы. Тогда они объединились друг с другом, став первыми королями Атлантиды.

Предательские амбиции

Разумеется, даже в самом чистом алмазе можно найти изъян. Многие представители Вокс Драконис исполнились столь великой гордости, что начали заявлять права на безоговорочную власть над другими магами. Другие, более мудрые, попытались их утихомирить, но это лишь привело к войне. И как это часто бывает, победу одержало зло.

Мудрым и рассудительным магам пришлось бежать за океан, где они присоединились к другим Пробуждённым, уже успевшим заметить, что скоро Атлантидой будут править одни тираны. Вместе с другими изгнанниками и беглецами теархи собрали армию и вернулись назад, но было уже слишком поздно.

Над Атлантидой высилась лестница, уходящая высоко в небо. О, эта лестница не упиралась в реальный, физический небосвод. Вместо этого она сливалась с самими царствами магии, и любой, кто по ней поднимался, двигался больше по царствам Времени и Судьбы, Смерти и Жизни, Времени и других явлений.

Увидев армию, приближающуюся к берегам Атлантиды, гордецы взбежали по этой лестнице. Вслед за ними отправились пятеро Королей - величайших теархов ордена Вокс Драконис. Их судьба известна Серебряной лестнице не лучше, чем другим магам. Одни говорят, что они возвели маяки для других Пробуждённых, и эти маяки стали Башнями. Другие говорят, что они сгинули в этой войне.

Но как бы то ни было, они показали, что истинные Короли способны подняться по любой лестнице - даже такой крутой и опасной, которую гордецы воздвигли над Атлантидой. Теперь весь орден Вокс Драконис идёт вслед за ними, поднимаясь ступень за ступенью по сияющей лестнице, ведущей в Высшие царства. И этот путь теархи зовут Серебряной лестницей.

Диаспора и единство

Почти каждый орден в том или ином виде пытался возродить Атлантиду. Исключением стали разве что новички из Свободного совета и деспоты из пилонов Жрецов престола.

Теархи Серебряной лестницы предпринимали несколько таких попыток. Последней из них - во всяком случае, из тех, которые известны по древним летописям - стала попытка северных магов возродить Атлантиду посреди легендарной Гипербореи. Произошло это где-то в Северном море.

Тогда пять теархов, называющих себя Пятью принцами, собрали несколько десятков магов (достаточно мало по сравнению с большинством других попыток). Увы, когда они попытались заменить северный климат на более тёплый, свойственный реальной Атлантиде, в их ритуалы вмешались Жрецы престола. В качестве самоубийственного жеста ненависти Жрецы престола обрушили на весь окружающий мир такой катаклизм, что в живых - по всей видимости - не осталось ни их самих, ни теархов.

И всё же, анализируя эту попытку воскрешения цивилизации магов, другие теархи пришли к выводу, что они были правы в одном: в стремлении создать именно *нацию* Пробуждённых, которую они называли Иераконис.

К этой мечте теархи идут до сих пор.

Летоисчисление майя

В то время как маги всех орденов временами вступают в споры о том, кто из них повлиял на развитие той или иной цивилизации прошлого, мало кто отрицает, что на империи Мезоамерики повлияли прежде всего теархи. И хотя маги Серебряной лестницы не пытаются утверждать, что именно они наделили майя письменностью и культурой, считается, что знаменитое летоисчисление майя было составлено не без помощи Вокс Драконис.

Согласно этому летоисчислению, 21 декабря 2012 года должно произойти что-то необычайно значимое: катаклизм, конец света или, возможно, рождение нового мира. И некоторые теархи связывают эту легенду с возможной попыткой какой-нибудь тайной клики Серебряной лестницы воссоздать Атлантиду - в очередной раз.

Лярванская схизма

Мало кому за пределами ордена известно это название - и не без причины. Лярванской схизмой называется короткий период в самом начале одиннадцатого века, когда Жрец престола по прозвищу Лярва сумел не просто проникнуть в ряды теархов, но и занять позицию главного колдуна во всём ордене.

Пользуясь новообретённой властью, он призвал своих подчинённых воссоздать Атлантиду - однако дал им столь невыполнимый план, что, попробуй теархи действительно провести последние ритуалы, вместо создания Атлантиды они уничтожили бы солидную часть Падшего мира.

По счастью, теархи рассекретили Лярву быстрее, чем произошли хоть сколько-нибудь заметные катаклизмы. От плана по возрождению Атлантиды вовремя отказались.

Империя

Было время, когда над Британской империей солнце воистину не садилось - и это отнюдь не метафора. С самой буквальной, физической точки зрения на территории империи в той или иной части света всегда царил день. Многие члены Серебряной лестницы видели в Великобритании самый близкий аналог великой атлантической цивилизации, что объясняет,

почему долгое время британские Консилиумы считались одними из самых могущественных, прогрессивных и авторитетных в мире.

Не все соглашались с последним утверждением единодушно: например, известный в своё время теарх Зефирус открыто осуждал Британию за резню, устроенную при колонизации Австралии. Более того, он сказал, что если *такая* цивилизация станет Иераконисом - нацией Пробуждённых, - то человечеству не на что надеяться.

Однако многие теархи поддерживали развитие империи в её лучших и худших аспектах. Только Индийская революция 1857 года заставила многих теархов опомниться и поднять вопрос о поиске другой "нации-фаворита". Этот поиск они продолжают и по сей день.

Сегодня

Хотя теархов порой устрашает, насколько быстро человечество научилось распространять информацию по всему миру (в том числе, выкладывая в Сети ролики или статьи, посвящённые расследованию оккультной деятельности), мало в какой период Серебряная лестница была настолько исполнена веры в свою правоту. Технологии Спящих начинают всё больше смыкаться с возможностями Пробуждённых. Это ли не признак того, что люди по всему миру начали раздувать в себе искры подлинной магии?

Но что ещё важнее, теархи получили неслыханную доселе возможность связываться с Пробуждёнными из любых, даже самых далёких Консилиумов. Обмен информацией и беспрерывная коммуникация всегда были ключевыми столпами объединения любого сообщества. И если теархи смогут правильно разыграть свои карты, создание Иеракониса смогут увидеть уже ближайшие поколения Пробуждённых.

Глава вторая:
Серебряная грёза

Вспомните, как вы проснулись. Должно быть, вам пришлось немного размяться, прежде чем вы почувствовали себя в форме. Наверное, вы перекусили, заварили кофе и пошли проверить утреннюю почту. Возможно, на улице было немного жарче или холоднее, чем вы хотели. Теперь, когда вы уже успели отправиться на работу, вы забиваете себе голову всевозможными проблемами. Может быть, вы устали, или у вас побаливает голова, или вам беспокоят мысли о собственном весе.

Но так ведь и должно быть, верно? Это ведь и есть жизнь.

Нет, говорят теархи. Всё это *Ложь*. Все ваши боли, печали, ограниченность в средствах, нереализованные желания и неизбежная смерть - это проклятия человечества. Вы заслуживаете шанса стать богом. Больше того: вы *должны* стать богом. И Серебряная лестница жаждет помочь вам. Это не секта и не политическая программа: от вас ничего не ждут. Вы слишком слабы - чего от вас можно потребовать? Нет, теархи сделают всё за вас, потому что им были дарованы силы, которые из-за каприза судьбы не достались вам.

Теархи разожгут пожар на всё небо, чтобы вы тоже смогли взойти по Серебряной лестнице.

Элементальные принципы

От переводчика: *Как и в оригинальной книге, отдельные части этой главы напрямую заимствуют целые предложения из основной книги правил* ***Mage: the Awakening****. Таким образом, это не ошибка конспекта, а подход создателей книги.*

Правовые основы философии, которой следуют члены Серебряной лестницы, категоризированы в четырёх Элементальных принципах ордена. Долгие тысячелетия Лестница распространяла эти доктрины как среди Спящих, так и в сообществе Пробуждённых. Формального устава подобных принципов не существует в природе, а потому чаще всего эти принципы описываются в виде серии притч или афоризмов.

• **Алмаз: Пробуждённые составляют единую нацию**

В сфере Элементальных принципов образ алмаза воплощает священную, трансформированную Землю, которая служит фундаментов для любых магических достижений. Согласно этому принципу, маги объединены своим атлантическим происхождением и задачей по возвышению всего человеческого рода. Всё это позволяет говорить о них как едином народе, и каждый маг должен придерживаться законов своего племени. Предатели наподобие Истребителей и Жрецов престола необходимо предать справедливому суду. В любом случае, ни один правительственный орган Спящих не должен обладать в глазах магов большей законностью, чем Консилиум Пробуждённых.

• **Гром: Империум по праву принадлежит человечеству**

Величайшая миссия Пробуждённых заключается в сохранении Империум Мистериорум – Владычества Тайны – для всего человечества. Ни бог, ни Экзарх не имеют права вершить над человечеством суд, и даже природные катаклизмы должны покориться воле человека из-за его божественного происхождения. Гром есть заряженный Воздух, дыхание человеческой жизни, а потому нравственный долг каждого Пробуждённого биться за сохранение Империум Мистериорум должен рассматриваться как синоним битвы за саму жизнь.

• **Звезда: Восхождение по Серебряной лестнице ведёт к победе**

Звезда служит символом Высшего пламени в форме Башен Оракулов. Маги Серебряной лестницы некогда были жрецами и судьями Атлантиды, а потому их величайшая привилегия заключается в управлении плодами Звезды в битве против Экзархов. Представители ордена убеждены в том, что самые могущественные члены их организации получают указания непосредственно от Оракулов. Теархи должны вести Пробуждённых на бой с

Незыблемостью, и как сенешали Оракулов, они должны встречать в коллективе магов лишь уважение и послушание.

• **Кровь: Пусть Спящие идут следом**

Кровь воплощает одухотворённую Воду и провозглашает рождение живой сущности, но вместе с тем она служит и символом раны. Спящие ранены своей Незыблемостью и нуждаются в руководстве магов, способных привести их к процветанию. Их необходимо исцелить и возвысить до понимания своего права на Империум Мистериорум. Тем не менее, этим процессом необходимо управлять медленно и аккуратно, с тем чтобы каждый Спящий со временем смог пройти все традиционные формы послушничества.

Весь мир - тюрьма

Всё это означает, что в глазах теархов мир представляет собой тюрьму с тайными и невидимыми охранниками - *настолько* тайными и невидимыми, что большинство из них даже не знают, что они охраняют ворота в тюрьму.

Исключением служат только Жрецы престола: те, кто намеренно распространяют Ложь по всему миру. Они проповедуют ложные идеалы и создают ложные религиозные культы. Теархи называют подобную тактику криптологией. Если в мире и есть одна-единственная практика, которую теархи могут уверенно противопоставить любые аспектам собственной деятельности, то это именно криптология Жрецов Престола.

Неудивительно, что иногда у них возникают проблемы в общении с Визус Драконис, поскольку отдельные практики Стражей вуали имеют немало общего с криптологией.

Великая слабость тиранов

Прилагая такую массу усилий к поддержанию Лжи, Экзархи обнажили свою главную слабость: страх перед людьми. Если бы человечество не было наделено магической искрой по определению, Экзархи не стали бы создавать целые министерства Жрецов престола для ослепления Спящих.

Нравственность против Мудрости

Читая о принципах Серебряной лестницы - и в особенности о принципе Грома, - игрок может задать совершенно справедливый вопрос, как это сочетается с реалиями мира магов. В конечном счёте, другие маги не связывают понятие Мудрости с филантропией и попытками пробудить всё человечество.

В этом и заключается одно из главных удовольствий, доступных при игре за магов Серебряной лестницы. Теархи - единственные среди Пробуждённых, кто даже не подозревает, что в их "листах персонажа" указана характеристика Мудрости, а не Нравственности.

Само собой, они успели заметить, что Парадокс длится дольше, когда они выступают против законов Мудрости - однако в их глазах, это просто очередная магическая реалия, с которой им нужно считаться при сотворении заклинаний. С точки зрения чистого отыгрыша каждый теарх старается соблюдать прежде всего человеческие законы.

Печальная истина заключается в том, что именно это может привести к его падению.

Созыв

Созывами называются регулярные встречи, которые проводятся между магами разных орденов и Консилиумов под руководством теархов.

Низший созыв проводится каждый год: в нём участвуют делегации из двух соседних (но не обязательно совсем близких) Консилиумов. Как правило, этот созыв проходит в мирной, а подчас даже весёлой атмосфере, поскольку маги знают друг друга и в то же время редко находят причины для грызни.

Малый созыв объединяет делегации сразу из нескольких Консилиумов (по меньшей мере трёх), которые обладают общей историей или хотя бы находятся в пределах одного региона.

Великий созыв собирает магов из всех Консилиумов, поддерживающих хотя бы самую слабую связь друг с другом. По традиции Великий созыв проходит каждые пять лет, однако в действительности последний из них собирался в далёком 1900 году. Более того, даже этот Созыв мог не состояться, если бы не заявление Безымянных мятежников о формировании полноценного ордена: им стал Свободный совет.

Между тем, один лишь тот факт, что решение Великого созыва 1900 года признать Свободный совет пятым атлантическим орденом принял весь мир, хорошо показывает, каким судьбоносным событием может стать Великий созыв.

Безусловно, время от времени маги Серебряной лестницы предпринимают попытки провести Великий созыв, однако войны двадцатого века и исторические неурядицы мешают этому до сих пор. Последней серьёзной попыткой считается организация Великого созыва в Лос-Анджелесе весной 2000 года, когда даже самые аполитичные маги чувствовали необходимость отметить сотую годовщину Великого европейского созыва, а заодно провести последний Великий созыв второго тысячелетия нашей эры.

Увы, не меньшее воодушевление чувствовали Жрецы престола. Им удалось убить Магистра Антитериона, который занимал в Лос-Анджелесе позицию дьякона. Серия других покушений отбила у магов охоту отмечать годовщину, и встреча не состоялась.

Тем не менее, среди теархов уже идёт серьёзное обсуждение Великого созыва 2010 года, который, по разным мнениям, должен пройти в Париже, Гонконге или Сиэтле.

Вселенский созыв должен проходить каждые семь лет, однако, учитывая неудачи с Великим созывом, никто о нём даже не говорит. Некоторые считают, что ближайший Вселенский созыв наступит тогда, когда Пробуждённые соберутся на последнюю битву с Экзархами.

Магистериум

Магистериум представляет собой совет магов, руководящих Созывами. Каждый из них называется Магистром. Магистром может быть только дьякон, однако не каждый дьякон заслужил титул Магистра. Магистериум обладает абсолютной властью над Созывом и его посетителями - точнее, так гласят правила Серебряной лестницы. В действительности никто не станет позволят малоизвестным, даже если и уважаемым магам отдавать ему приказы, с которыми он не согласен.

Именно Магистериум выбирает территорию для Созыва. Обычно выбор падает на нейтральные земли. Само собой, ничто не мешает самому влиятельному Магистру в совете предложить проведение встречи на территории, которая только считается нейтральной, однако в действительности принадлежит ему. Например, правящий кабал Бостона, Чёрная петля (описанный в книге **Boston unveiled**), использовал этот трюк веками. Лидер Чёрной петли утверждает, что Салем не относится к Бостонскому Консилиуму, а потому может считаться нейтральным - даже несмотря на то, что именно в Салеме располагается штаб самой Чёрной петли.

Канцлер

Задача Канцлера заключается в том, чтобы объявлять программу обсуждения вопросов во время Созыва, призывать собравшихся к порядку и сообщать важные новости. Теархи, как правило, возлагают эти обязанности на мистагогов Мистериума.

Арлекин

Теоретически должность Арлекина давно устарела, поскольку его задача заключается в простом развлечении делегатов. В то же время, Арлекина часто используют для того, чтобы он задавал неудобные вопросы под видом шуток. Хороший Арлекин ценится в любом ордене. Раньше эту позицию в основном занимали Стражи вуали, однако в двадцатом веке она стала прерогативой Либертенов.

Посох

Этот маг следит за порядком и обеспечивает безопасность Созыва. Как правило, должность Посоха занимают бойцы Алмазной стрелы.

Писарь

Писарь заносит в протокол всё, что было произнесено на Созыве. Затем он передаёт копии документа Геральдам всех Консилиумов. По этим причинам он часто сам служит Геральдом. Как правило, сами Писари состоят в Мистериуме.

Талионист

Талионисту редко приходится выполнять свои задачи, поскольку он присутствует на Созыве лишь с одной целью: наказать всех возможных нарушителей. В тех редких случаях, когда на Созыве происходят явные нарушения или даже преступления, Талионст получает полное разрешение на совершение любых карательных действий.

В отличие от Посоха, Талионист не "следит за порядком", а именно расправляется с нарушителями.

Порядок заседания

Как правило, все делегаты прибывают за день до официального начала встречи. На следующий день Магистериум проводит церемонию, знаменующую начало серьёзных обсуждений.

По традиции каждый Созыв длится пять дней, однако во многом это обусловлено тем, что в старину большинству магов приходилось ехать на место Созыва неделями - и мало кто из них сразу же торопился в обратный путь.

В современном обществе “днём” начали называть несколькочасовой период, посвящённый обсуждению конкретной проблемы.

День серебра посвящён обсуждению внутренних дел каждого из присутствующих Консилиумов.

В **День мечей** обсуждают врагов и другие угрозы, нависающие над собравшимися Консилиумами.

День свитков отводится для обсуждения новых открытий, включая формулы, артефакты и местные аномалии.

В **День сна** маги обсуждают политику Спящих или взаимодействие Спящих и других сверхъестественных сил

День правосудия предназначен для рассуждения споров между членами разных Консилиумов.

Криптополия

Цель теархов к этому моменту должны быть уже ясна для читателя: они хотят объединить всех магов, создав глобальный “архиконсилиум”, и Пробудить всех Спящих. Однако чем они *занимаются*?

Свою типичную деятельность теархи называют Криптополией: медленным распространением колдовских знаний между теми, кто их достоин. В определённом смысле слова Криптополия представляет собой зеркальное отражение Лабиринта Стражей вуали. Там, где Визус Драконис создаёт несколько слоёв, каждый из которых всё больше затуманивает понимание колдовскими истин "недостойными", Вокс Драконис создаёт несколько слоёв знаний, проходя через которые человек всё больше узнаёт о мистическом мире.

Для того чтобы оценить степень готовности человека к познанию оккультных истин, теархи распределяют всех встреченных индивидов (включая нечеловеческих, но разумных существ) на несколько категорий.

Маги: Если у теарха есть возможность повлиять на степень осведомлённости других магов о реалиях оккультного мира, они допускают их ко всем колдовским тайнам, если только конкретный заклинатель не вызывает у них подозрения (например, было бы глупо помогать Скелести и Истребителям обрести новые знания).

Иереои: Под этим греческим термином известны Спящие жрецы, священники и философы.

Технои: Врачи, компьютерщики, историки и механики - к этой группе относятся Спящие, владеющие прикладными навыками, но не всегда готовые заниматься философскими поисками и оккультными изысканиями.

Полемархи: Лидеры народных масс.

Стратиотои: Солдаты, бандиты и полицейские - все, кто принуждает других людей к следованию своей идеальной модели мира.

Бардои: Сюда теархи относят знаменитых людей - от музыкантов до кинозвёзд, - которые способны заинтересовать Спящих в новых идеалах, просто прорекламировав их на своём примере.

Демои: Простые люди, будь это бездомные, продавцы или офисные сотрудники.

Терата: Разумные чудовища наподобие оборотней и подменышей. Теархи считают их отклонениями от всех норм Падшего мира, а потому не допускают даже к малейшим крупицам собственных знаний.

Всем остальным теархи позволяют узнать ровно столько, сколько им нужно, чтобы *заподозрить* возможность существования Высшего мира, но не использовать это знание во зло.

Религии Спящих

Многие, если даже не большинство членов Серебряной лестницы считают себя своеобразными аватарами настоящих душ, обитающих в Высших царствах. Даже те, кто не верит в существование аватаров, часто придерживается той или иной веры.

В целом, теархи подходят к религиозным вопросам с четырёх позиций:

Эйдолонизм: Эйдолонисты считают религии Спящих искажёнными отражениями Высших истин. После Пробуждения такие маги отказываются от своих прежних религиозных воззрений.

Принятие: Религии Спящих представляют собой упрощённое, но идеологически верное отражение Высших истин.

Трансцедентализм: Маги, придерживающиеся трансцендентальных воззрений, считают, что существует и третье бытие, находящееся над Высшим миром так же, как Высший располагается над Падшим. Если это действительно так, то человечество должно будет править и этим "истинным миром" после того, как перейдёт в него из Высших царств.

Высший реализм: Наконец, хватает и тех, кому хватает атлантической мифологии самих Пробуждённых. Религия Спящих их не интересует.

Серебряные династии

Вполне очевидно, что за тысячи лет постепенного раскрытия своих тайн миру Спящих теархи не могли не создать особый слой людей, которые не только перешли в состояние полуосознанного Сна, превратившись в Сноходцев, но и обрели особое понимание Высшего мира.

Другие маги называют таких людей Проксими, однако теархи заходят ещё дальше. Они создают полноценные семьи Проксими, надеясь, что восприятие магии будет передаваться от родителей к детям если не на генетическом, то на культурном уровне. Такие семьи известны теархам как Серебряные династии.

Не следует допустить здесь ошибки: теархи не знают, как сделать человека одним из Проксими. Это определяет только судьба или действие законов, в которых теархи не разобрались до сих пор. В частности, это значит, что далеко не каждый член Серебряной династии будет Проксимусом.

Из тех, кто всё же относится к числу Проксими, многие не обладают никакими преимуществами над Проксими из любых других семей. Однако время от времени среди них появляются настоящие дарования.

Эти люди понимают магию на уровне, граничащем со знаниями молодых Пробуждённых. В начале игры они получают 8/6/4 очков для перераспределения среди Атрибутов, 13/9/5 среди Навыков, доступ к Преимуществам самих магов (если только последнее не нарушает логики), а также Преимущества *Сноходец* и *Проксимус* бесплатно.

Проксими Серебряной лестницы чувствуют отчуждение к простым людям, а потому начинают игру всего с пятым уровнем Нравственности. Наконец, они получают 5 очков Преимуществ на распределение между Союзниками, Контактами, Слугами, Статусом и Ресурсами. Эти Преимущества отражают связь Проксими с тайными обществами Пробуждённых.

Проксимус обладает 5 очками Маны и может тратить по одному очку за раунд. Восстанавливать Ману Проксимус может по тем же правилам, что и Пробуждённые (например, проведя церемонию в Источнике). Поскольку у таких персонажей нет Гнозиса, совершение таинств предполагает бросок только на Самообладание.

Самые мощные силы таких Проксими называются **Благословениями**. Фактически каждое благословение представляет собой магическую формулу – с той оговоркой, что для её использования Проксимум не проходит проверок Арканы (которой он не обладает). Он ограничивается лишь проверками Атрибута + Навыка. Например, если Проксимус способен влиять на силу света в помещении, он может изменять её проверками Интеллекта + Оккультизма *без* добавления Энергии.

Каждая династия Проксими обладает собственным списком Благословений. Освоить другие они не способны. Суммарное число уровней, доступных династии в виде Благословений, не должно превышать 30 очков: обратите внимание, что речь идёт не о тридцати разных формулах, а о нескольких формулах, коллективно обладающих 30 уровнями. В дополнение к этому ограничению, ни одна династия не способна осваивать формулы пятого уровня.

Каждое Благословение считается Сверхъестественным Преимуществом, уровень которого на +1 единицу превышает уровень самой формулы. Рассказчик может наделить отдельного Проксимуса 6 дополнительными очками Преимуществ, если хочет подчеркнуть одарённость этого персонажа. Большинство очков должны быть потрачены на изучение формул, связанных с унаследованным Путём.

Известные династии

Меровинги

Станешь ли ты любимым слугой или ненавистным рабом? Выбор за тобой!

Эта династия широко известна даже за пределами ордена: в сущности, о ней знает столько магов, что сама концепция “секретной” династии теархов достаточно слабо уживается с частотой её обсуждения в Консилиумах по всему миру. Члены этой династии называют себя Меровингами, хотя некоторые приписывают себе и другое, не менее благородное происхождение. Далеко не один Меровинг утверждает, что в его жилах течёт кровь Иисуса Христа.

Унаследованный Путь: Обримос

Прозвище: Наследные короли

Проклятие: Меровинги болезненны и слабы. При проверках Силы, Ловкости и Выносливости "десятки" не перекидываются, а "единицы" вычитаются из успехов.

Примеры таинств: Погружение в холодную воду. Коронация. Выслушивание лести.

Приамиды

Ты не поверишь, если я тебе расскажу

Говорят, эти Проксими произошли от самого царя трои Приама, описанного ещё в "Илиаде". Приамиды настолько долго проявляли себя фанатично преданными служителями теархов, что в большинстве случаев маги Серебряной лестницы готовы доверить им в прямом смысле слова всё что угодно. Конечно, некоторые Приамиды пытаются использовать это для личного обогащения, однако долго они не проживают: их выслеживают и наказывают собственные же братья.

Унаследованный Путь: Акантус

Прозвище: Кроткие

Проклятие: Приамиды не способны видеть будущее. Если маг заставляет их заглянуть в будущее при помощи своих заклинаний, а затем спрашивает, что открылось их разуму, Приамиды лгут против собственной воли. Никто не знает, чем это вызвано, но Приамид никогда - никогда! - не сможет рассказать правду о том, что он видит в будущем под воздействием тех или иных сил.

Примеры таинств: Греческие ритуалы. Экстатические молитвы.

Теархи в политике

Теархи известны привычкой вести себя так, словно эпоха Иераконисa уже наступила. Они раздают приказы, организуют амбициозные мероприятия и устраивают политические заседания, стараясь, чтобы под их началом Консилиум приносил миру наибольшую пользу. Так они выражают надежду на светлое будущее своего коллектива - как и всего человечества. Если маги не будут сражаться друг с другом, ввязываться в мелочные конфликты и отвлекаться на бесплодные исследования мистических аномалий, а будут работать на просветление всего мира, настанет день, когда Пробуждённые просто проснутся единой нацией.

Кокус

Внутренний кокус теархов напоминает политическое заседание и церковную проповедь, странным образом слившиеся воедино. На каждом кокусе теархи обсуждают ровно четыре центральные темы: Криптополию (прогресс местного населения Спящих на пути к обрушению Лжи), правосудие (решение конфликтов между Пробуждёнными), политику и духовность. Именно: *духовность.* Не стоит недооценивать религиозную сторону ордена и его заботу о духовном благополучии человечества – а особенно магов.

Аколит (Статус •)

У младших членов ордена только одна задача: подчиняться. Орден не может доверить посвящение Спящих в оккультные истины тем, кто сам в них не разобрался. Для того чтобы подняться выше по Серебряной лестнице, аколит должен проявить свои магические способности на хоть сколько-нибудь заметном уровне.

Впрочем, другой способ проявить себя заключается в том, чтобы разобраться в законах местных Пробуждённых. В таком случае аколита могут назначить **фактотумом**: юристом по вопросам магического закона, консультирующим других Пробуждённых. Технически для этого аколит должен обладать Образованием 3 со Специализацией на Лекс Магика, Расследованием 1, Оккультизмом 2, Политикой 2 и Убеждением 2.

Ликтор (Статус ••)

Ликтором быть непросто. Маги, занимающие эту позицию, считаются странствующими следователями и судьями среди Пробуждённых. По закону в Консилиуме может быть только один ликтор, если только обратного не постановил Магистериум на очередном Созыве.

Назначить мага ликтором может только другой ликтор. Если тот вступит в должность, первый ликтор покидает свой пост. Это позволяет магам избежать формирования "наследной династии судей".

С другой стороны, если это необходимо для расследования, ликтор может запрашивать любые ресурсы Серебряной лестницы в своём городе.

Клавигер (Статус •••)

Клавигеры представляют собой “партийных организаторов” Серебряной лестницы. Они обеспечивают присутствие всех важных теархов на кокусе, фиксируют всю информацию по заседанию и анализируют её для определения идеологической чистоты местных теархов. Если у клавигера появляется подозрение, что кто-то из членов ордена забыл о его подлинных целях, он докладывает об этом дьякону.

Дьякон (Статус •••)

С политической точки зрения в ордене нет позиции выше дьякона. Позиция дьякона представляет собой все руководящие должности в одном флаконе: от священника и министра до законодателя и председателя всех собраний.

Если Иерархом всего Консилиума становится теарх, *не* занимающий позицию дьякона, обычно его автоматически назначают на эту должность, чтобы избежать внутренних конфликтов.

Позиции в Консилиуме

Несмотря на стереотипы, сложившиеся в других орденах, теархи редко считают себя политика. Они видят себя скорее как проводников, наставников, организаторов и проповедников, которые ведут за собой друзей и единомышленников, а не подчинённых.

Вместе с тем, теархи могут похвастаться явным - и именно политическим - преимуществом перед другими орденами Пентакля в том отношении, что все позиции Консилиума основаны на традиции их ордена. Каждая из этих должностей существует потому, что теархи убедили окружающих в её необходимости.

Для лучшего понимания следует повторить: не все должности Серебряной лестницы приняты в Консилиуме (например, вышеупомянутые клавигеры и ликторы существуют только внутри самого ордена теархов), однако все должности, существующие в Консилиуме, некогда были придуманы Серебряной лестницей.

Теархи в Консилиуме

Иерарх: Говорят, что на трёх Иерархов, правящих тем или иным Консилиумом мира, приходится лишь один, *не* состоящий в Серебряной лестнице. В целом, Иерархи Серебряной

лестницы относятся к одному из двух типов: одни вдохновляют своим примером, другие провоцируют на борьбу.

Первых меньше: такие теархи должны быть настоящими учителями, наставниками и мудрецами. Вторые же попадаются в большинстве Консилиумов: они правят как можно жёстче, стараясь лишить магов возможности наслаждаться комфортным существованием в своём городе и провоцируя их на постоянную борьбу.

Советник: Если наличие Иерарха из Серебряной лестницы считается нормой, то Советник и вовсе почти всегда состоит в этом ордене. Дело в том, что мало какому Иерарху понравится, если Советник не будет разделять его политических и идеологических взглядов. Как правило, оба тесно работают друг с другом в одном из вышеописанных направлений: либо они вдохновляют окружающих своей мудростью, либо лишают магов комфорта и провоцируют на постоянную деятельность.

Провост: Теархи редко становятся Провостами, поскольку считают своей задачей прямое руководство. Но примечательно, что именно этот подход делает их идеальными Провостами в тех случаях, когда для теархов не остаётся доступных управленческих должностей и когда им приходится искать для себя необычные ниши.

Геральд: Поскольку теархи постоянно работают с людьми, они отлично справляются с задачами Геральда. Многие из них налаживают дружеские связи с другими магами как внутри, так и за пределами своего Консилиума. Далеко не каждого Геральда будут любить так, как Геральда из числа теархов.

Дозорный: Эта должность идеально подходит для Алмазной стрелы и Стражей вуали. В тех редких случаях, когда теарху приходится стать Дозорным, он чаще всего прибегает к той же технике, что и сам Иеарарх: или вдохновляет примером, или провоцирует на борьбу.

Высшее право

Серебряная лестница обладает такими глубокими корнями в магической юриспруденции, что Рассказчик вполне может позволить теархам (особенно ликторам и фактотумам) добавлять +4 дайса вместо +2 при использовании Высокой речи для усиления чар в тех случаях, когда заклинание помогает предотвратить нарушение Лекс Магика.

Внешняя политика

С **Алмазной стрелой** теархи поддерживают достаточно тёплые и гармоничные отношения. Тем не менее, бойцы Алмазной стрелы слишком хорошо помнят, чем кончилась предыдущая попытка атлантических правителей создать лестницу в Высший мир. Даже служа теархам верой и правдой *сейчас*, далеко не все из них пойдут за ними, если на ближайшем Великом созыве теархи объявят, что пора навсегда изменить облик этого мира.

Свободный совет теархи считают едва ли не главным источником проблем среди Пробуждённых. Вместо того чтобы помогать объединить атлантическое сообщество, эти бунтари отрицают само существование Атлантиды, а иногда оспаривают и необходимость бороться с традиционными врагами Пентакля. С другой стороны, иногда Серебряной лестнице удаётся сойтись со Свободным советом в том отношении, что члены обоих орденов верят в магический потенциал всего человечества и мечтают увидеть мир, в которой магия стала повседневным явлением.

Хотя **Стражи вуали** работают едва ли не в противоположном направлении, чем теархи, Серебряная лестница признаёт, что не все маги достойны колдовских знаний. Это идёт вразрез с их собственной идеологией, но порой теархи просто должны собрать волю в кулак и поблагодарить Визус Драконис за то, что заставили очередного Истребителя блуждать по местному лабиринту вместо того, чтобы показать ему прямую дорогу в Атенеум. И всё же не следует полагать, что теархи действительно ладят со Стражами. Для большинства теархов Стражи вуали всегда будут необходимым злом - но всё-таки *злом*.

Мистериум служит для теархов настоящей опорой. Фактически этот орден берёт на себя обязанности по поиску ценных сведений *в прошлом*, позволяя Серебряной лестнице

сосредоточиться на настоящем и будущем. Кроме того, мистагоги почти никогда не рвутся к политическим должностям, что позволяет им сосуществовать в практически безупречном равновесии.

Отступников теархи считают предателями всего человечества. Отказываясь участвовать в объединении Пробуждённых, они уступают дорогу Жрецам престола и другим прихвостням Экзархов.

Впрочем, куда любопытнее отношение Серебряной лестницы к **Истребителям**. Теархи знают, что зачастую этим магам не посчастливилось Пробудиться после того, как они стали свидетелями Парадокса или стали жертвами психического воздействия со стороны какого-нибудь мистического создания. Вместо того чтобы убивать Истребителей, маги Серебряной лестницы часто пытаются захватить их в плен и вернуть им рассудок.

Тремер важны для Серебряной лестницы по одной простой причине: из них получаются идеальные козлы отпущения. Когда кто-нибудь из теархов совершает действие, грозящее подорвать репутацию всего ордена, маги Серебряной лестницы наказывают нарушителя - но окружающим рассказывают совершенно другую историю, обвиняя в произошедшем магов Тремер. В конце концов, даже если местные Пробуждённые встретят настоящих Тремер и узнают от тех, что они не совершали подобного злодеяния, абсолютное большинство Пробуждённых будут склонны поверить *теархам*, а не бездушным личам.

Чужаки

Теархи убеждены, что Терата (мистическим существам) нет места в Иераконисе. Они не обладают магическим потенциалом Спящих. И тем не менее, некоторые из них представляют для Серебряной лестницы огромный интерес.

Вот что теархи могут узнать о Терата во время своих исследований.

Вампиры

Вампиры охотятся на людей – а все люди в той или иной мере *священны*. Во всяком случае, такова “партийная линия” Серебряной лестницы. В действительности они понимают, что личность вампиров может разниться от одного кровососа к другому, а кроме того, многие из них ещё недавно сами были людьми.

В то же время стоит отметить, что большинство теархов просто не сталкиваются с вампирами достаточно часто, чтобы выработать хоть сколько-нибудь единый подход к взаимодействию с этими проклятыми созданиями.

Если теарх хочет узнать о вампирах больше, ему предстоит провести научное исследование. С повествовательной точки зрения это должно стать основой хотя бы для нескольких сцен - а возможно, для полноценной истории. Технически же персонаж проходит продолжительную проверку Интеллекта + Образования + экипировки. Всего требуется от *пяти* до *двадцати* успехов; каждый бросок отражает 30 минут исследований.

• Пять успехов позволяют узнать, что вампиров действительно можно обездвижить ударом деревянного кола в сердце, однако чеснок, кресты и другие традиционные элементы вампирского фольклора чаще всего оказываются бесполезны.

• Десять успехов открывают теарху, что лучшим способом избавиться от вампира будет использование режущего оружия и пламени.

• Начиная с пятнадцати успехов, персонаж узнаёт, что вампиры делят себя на кланы и ковенанты, находящиеся в шатком политическом равновесии.

• Двадцать успехов позволяют теарху узнать названия и ключевые черты этих кланов и ковенантов.

Оборотни

В отличие от вампиров, которых теархи в целом считают опасной и даже враждебной для человечества расой, оборотни удостаиваются самых разных мнений в каждом отдельном

Консилиуме. По меньшей мере можно сказать одно: теархи *всегда* рассматривают возможность использовать оборотней для устранения своих традиционных врагов.

• Пять успехов при изучении оборотней позволяют узнать, что эти создания изменяют свой облик не только при полной луне.

• Десять дают понять, что укус оборотня не заражает жертву ликантропией – а значит, оборотнями рождаются, а не становятся.

• Набрав пятнадцать успехов, маг узнаёт, что время от времени Спящие сталкиваются с оборотнями в их подлинном облике, однако забывают об этом под воздействием неких защитных механизмов.

• Двадцать и больше успехов позволяют узнать, что хотя оборотни живут стаями, многие из них также считают себя частью племени и определённого знака, зависящего от фазы луны. Кроме того, теарх узнаёт, что многие племена принадлежат к одной из двух крупных цивилизаций, которые ведут друг с другом войну ещё от начала современной истории.

Призраки

При встрече с призраками теархи делают всё, чтобы вернуть их в загробный мир. Однако секрет заключается в том, что они делают это *из уважения*. Они верят, что после смерти каждый человек заслуживает покоя или реинкарнации - в зависимости от убеждений конкретного мага. Никто не должен задерживаться в Падшем мире, особенно если это причиняет невыносимую боль.

• Пять успехов дают магу самую размытую информацию - например, позволяя узнать, что большинство призраков существуют в загробном мире, а в Сумраке находятся только самые "молодые" из них.

• Десять успехов открывают, что призраки связаны с Падшим миром своими якорями.

• Накопив пятнадцать успехов, маг узнаёт, что уничтожение якоря отправит призрака в глубины загробного мира.

• Двадцать успехов позволяют узнать, что использование зачарованного и благословлённого оружия позволяет наносить призракам физический вред.

Духи

Большинству магов - особенно из числа Тирсус - хотя бы немного известно о духах и их двусторонней связи с землёй. Тем не менее, мало кто из теархов способен рассказать о духах хоть что-нибудь интересное, не проведя перед этим отдельного исследования.

• Пять успехов при изучении духов открывают теарху, что каждый дух связан с конкретной эмоцией или идеей. Всё, что не касается этих идей и эмоций, духа практически не интересует.

• Десять успехов показывают, что хотя абсолютное большинство духов не привязано к определённым местам, зачастую они собираются в источниках спиритической силы, известны как локусы. Более того, многие локусы считаются "личными владениями" определённого сонма духов, и эти невидимые хозяева отгоняют от своей территории большинство других духов.

• Пятнадцать успехов позволяют теарху узнать, что духи влияют на Спящих намного чаще, чем принято считать в обществе Пробуждённых. Оказывается, многие преступления в материальном мире были совершены под воздействием духов, а многие произведения искусства были вдохновлены добродетельными обитателями Тени.

• Наконец, после накопления двадцати успехов маг узнаёт, что локусы настолько ослабляют вуаль между двумя мирами, что вокруг них часто бродят материализовавшиеся духи.

Тень

• При изучении самого царства пять успехов позволяют узнать, что Тень представляет собой эмоциональное отражение материального мира и что абсолютное большинство зданий, лесов, мест и других явлений, существующих на Земле, можно увидеть и в Тени.

• Десять успехов расширяют знания мага о местных локусах.

• Пятнадцать успехов дают понять, что в Тени Парадокс срабатывает куда реже, чем в царстве Спящих.

• Двадцать успехов позволяют узнать о различных опасностях мира Тени.

Прометиды

Из того, что теархи знают о Прометидах, они часто делают ровно один вывод: Прометиды могут стать идеальными слугами для человечества. Тем не менее, прежде чем подчинять Созданных, люди должны обрести магические способности, а это откладывает массовое порабощение Прометидов до эры Иераконисa.

Кроме того, идея о создании настоящей, разумной жизни из мёртвой или неодушевлённой плоти настолько интригует теархов, что многие из них дорого бы заплатили за возможность исследовать Прометидов. Кто знает: возможно, именно армия Созданных поможет им сбросить Экхархов с их небесных престолов?

В отличие от изучения большинства других обитателей Мира Тьмы, исследование Прометидов требует от мага обнаружения редких и в большинстве своём уникальных источников информации. Только после того как магу станет известно о Прометидах *вообще*, он сможет предпринимать попытки исследования по обычным правилам.

• Пять успехов дают понять, что из-за каприза судьбы огонь наносит Созданным колоссальный урон несмотря на то, что жизнь в самих Прометидов вдыхает именно пламя.

• Десять успехов открывают, что это пламя обладает столь мощным оккультным воздействием на окружающий мир, что буквально всё на свете старается отогнать Созданных от себя. Это распространяется и на людей, и на растительность, и на животных, и на неодушевлённые явления вроде почвы, камня или воды. Даже маги не обладают иммунитетом к подобной реакции.

• Пятнадцать успехов позволяют магу узнать о Новом Рассвете – реальной способности Созданных к перерождению и превращению в настоящих людей.

• И только двадцать успехов позволяют магу выйти на доказательства существования *квашмалимов* – посланников из иного мира. Более того, теарх понимает, что этот мир может даже не быть связан с Высшими царствами. Возможно, он находится "в стороне" от них подобно загробному миру и Тени, однако, возможно, он располагается даже *выше* них.

Подменыши

Теархи узнают о подменышах столь же редко, что и о Созданных. Однако если о Прометидах они не так часто слышат из-за того, что мало кому вообще удаётся лично повстречать Созданного, то о подменышах маги редко узнают благодаря привычке Потерянных заметать за собой следы.

• Пять успехов при изучении их общества позволяют узнать об Аркадии – ином мире, который практически наверняка обладает связью с Высшим царством фей, известным магам Акантус. Кроме того, маг узнаёт, что увидеть истинный облик подменыша трудно даже при активации Внутреннего взора.

• Десять успехов открывают магу величайшую слабость подменышей: уязвимость к холодному железу.

• Набрав пятнадцать успехов, маг узнаёт о Заточении, которое пережили все подменыши, а также о Чаще, через которую они вернулись назад.

• Двадцать успехов позволяют узнать о магических двойниках подменышей.

Охотники

Серебряная лестница высоко ценит охотников за их стремление избавить Падший мир от угроз. Более того, все охотники относятся к числу тех редких Спящих, которые выбрали путь бесконечного саморазвития вместо того, чтобы наслаждаться комфортной жизнью в невежестве и безделии.

С другой стороны, враждебное отношение большинства охотников к магам (включая теархов) заставляет Серебряную лестницу видеть в охотниках своеобразный аналог детей, случайно наткнувшихся на тайник с оружием.

Не стоит и говорить, что по этой причине исследование тайного мира охотников может быть чрезвычайно опасным. Однако это редко останавливает теарха, решившего узнать больше о своих потенциальных союзниках – или врагах.

• Пять успехов позволяют узнать, что большинство охотников опаснее любых Спящих. Одним помогает фанатичная ненависть к монстрам, другим - стратегическое мышление, а третьим - поистине необъяснимые силы, о которых на этой стадии маг ещё ничего не знает.

• Десять успехов позволяют узнать о самых распространённых тактиках, к которым прибегают охотники.

• Накопив пятнадцать успехов, маг узнаёт, что в мире действуют и глобальные организации охотников.

• Двадцать успехов позволяют теарху узнать ключевые сведения о структурах охотников. Как правило, первым делом он узнаёт о Восходящих и Коллективе Хирон. Кроме того, он почти неизбежно наткнётся на упоминания Эшвудского аббатства, которое хоть и не входит в число структур, но давно уже распространило свою азартную деятельность на весь земной шар.

Примеры таинств

Во время таинств теархи не *просят* у Высшего мира Маны – они её *требуют*. Это их право. В сущности, это право каждого смертного. Многие виды таинств представляют собой демонстрацию своего величия, поскольку большинство магов Серебряной лестницы видят в себе аватаров *истинных* душ, ожидающих их в Высшем мире. Впрочем, если теарх не верит в существование аватаров, он может прибегнуть и к другим практикам.

Хорошими примерами таинств могут служить длительные размышления возле пустого трона, создание церемониального инструмента или оружия, полировка алмаза или другого драгоценного камня, медитация в каменном здании или пещере, громкое повторение атлантических законов и даже проведение кокуса.

Глава третья:
Фракции и Наследия

Правители

Хотя, как и следует из названия этой фракции, правители стремятся к накоплению максимальной власти в Консилиуме, они не всегда делают это ради самой власти. Многие искреннее хотят изменить окружающий мир. Более того, никто из них не пытается править единолично: каждый правитель распределяет должностные позиции между несколькими другими магами, а иногда и Проксими или другими Сноходцами.

Теурги

Теурги считают себя прямыми наследниками королей-жрецов Атлантиды. Для них развитие магии никогда не была самодостаточной целью. В из глазах, магия - лишь инструмент для личного просветления. Маги давно Пробудились, однако им всё ещё многое предстоит узнать. За этим им и нужны теурги: наставники и учителя, которые помогут всему Консилиуму обрести нравственную чистоту и духовное равновесие.

Восшедшие

Вопреки своему громкому названию, эти теархи ещё не достигли уровня архимагов и уж тем более не совершили Восхождение в Высший мир. Тем не менее, они стремятся к этому каждое мгновение своей жизни. Они одержимы перфекционизмом во всех аспектах своего магического развития и не спускают себе никаких ошибок.

Не стоит и говорить, что даже при поддержании академических связей друг с другом эти теархи не обладают хоть сколько-нибудь формальной организацией и занимаются в основном личным саморазвитием.

Бене Ашмедай

Я князь среди демонов, но слуга среди людей

В 5490 году по еврейскому календарю (и 1730-ом по григорианскому) один Клавикариус по имени Ахаб наткнулся на аравийское племя сабеев, которые поклонялись королю демонов Ашмодаю. В ужасе перед своим открытием, Ахаб исполнился решимости уничтожить демона прямо в его святилище. Ахаб вошёл внутрь и призвал демона, чтобы убить его.

Спустя несколько часов он вышел из святилища победителем и нарёк себя Баалом Хаммоном. Никто не знает, что он сделал с королём демонов - как и того, как Ахаб сменил одно Наследие на другое.

Зная, что новообретённую силу можно использовать для *управления* демонами вместо их истребления, Ахаб основал еретическую ветвь Клавикариев, сосредоточенную на подчинении тёмных сил. Этой ветвью и стало Наследие *Бене Ашмедай*.

Родной Путь: Мастигос

Прозвище: Дьяволисты

Организация: Дьяволисты поддерживают тесные, но достаточно странные отношения друг с другом. Каждый из них одновременно старается помочь другому и в то же время испытать его на прочность. В один день они могут быть друзьями или любовниками, в другой – мучителями и врагами.

Примеры таинств: Выступление в качестве гуру. Создание популярной звезды из обычного смертного. Разрушение карьеры известного Спящего. Призыв гоэтических демонов. Соблазнение. Потакание своим порокам.

Так это возможно?

Исходя из описания этого Наследия, можно сделать вывод, что маги способны менять Наследия. Однако это предположение глубоко ошибочно. В *обычных* обстоятельствах ни один

маг не может отказаться от своего Наследия: в сущности, это даже может стать основой для создания трагической истории об неисправимых ошибках прошлого.

В то же время, уникальные события вроде сражения с королём демонов могут позволить магу заменить своё Наследие новым, но тематически близким. В конце концов, трудно оспорить тот факт, что Бене Ашмедай представляют собой скорее неординарный вариант Клавикариус, чем полноценное и самостоятельное Наследие.

Достижения

Первое Достижение: Дьявольский круг

Требования: Гнозис 3, Разум 1, Дух 2 (Ключевая), Убеждение 2, Медитативное сознание

Маг получает способность, аналогичную заклинанию Разума первого уровня *Чтение ауры*. Тем не менее, направить её действие он способен только на духов (включая гоэтических демонов).

Второе Достижение:
Подчинение дэймона

Требования: Гнозис 5, Дух 3

Маг вычитает уровень своего Духа из попыток эфемреных существ наложить на него какой-либо отрицательный эффект. Более того, вложив очко Маны, он может попытаться рассеять действие спиритического Влияния или Нумина по обычным правилам (Решительность + Убеждение + Дух).

Альтернативный вариант: Разум 3

Маг способен “отказаться” от своей Добродетели до окончания сцены. В этом случае он не может получать Волю за следование Добродетели, но получает сразу два очка Воли за потткание своему Пороку, а вложение Воли для повышения Защитных Атрибутов добавляет +4 очка вместо +2.

Третье Достижение:
Зеркало пандемониума

Требования: Гнозис 7, Разум 4, Дух 4

Маг способен вызывать гоэтических демонов по обычным правилам, вкладывая очко Маны и проходя проверки Решительности + Убеждения + Духа. Однако при этом он *не* рискует нравственной дегенерацией вне зависимости от текущего уровня Мудрости.

Хранители завета

Я есть плоть, и я есть дух. Это мой дар, и это моё призвание.

Ещё до падения Атлантиды некоторые маги служили посредниками между мирами плоти и духа. Хранители завета продолжают эту практику до сих пор. Большинство из них старается играть среди Пробуждённых и даже Спящих роль духовных наставников. Другие используют эти способности для собственного обогащения.

Поскольку исторически Хранителей завета часто принимали за демонопоклонников, в некоторых местах за ними могла закрепиться дурная репутация. Однако встретившись с ними лично, иной маг может удивиться, насколько они мудрее и чище других Пробуждённых - и тем более Спящих.

Родной Путь: Тирсус

Прозвище: Старейшины

Организация: Несмотря на идеологическое единство, Хранители завета стараются действовать поодиночке и собираются в группы лишь в тех городах, в которых регулярно приходится решать спиритические проблемы. Но даже в этих случаях они никогда не формируют объединения более чем из шести человек.

Примеры таинств: Возведение символических мостов между мирами. Общение с местными духами. Изучение спиритических аномалий. Поиск Грани. Осмотр локуса.

Достижения

Первое Достижение: Клятва синтеза

Требования: Гнозис 3, Судьба 2 (Ключевая), Дух 1, Оккультизм 2

Хранитель завета добавляет к своим заклинаниям Духа бонус, равный либо Судьбе, либо половине Гнозиса - в зависимости от того, что меньше. Кроме того, персонаж может общаться с духами в Сумраке без каких-либо затруднений.

Второе Достижение:
Союз эмиссаров

Требования: Гнозис 5, Судьба 3, Дух 3

Маг способен сотворить локус, производящий очки “нейтральной” Эссенции в размере Духа самого персонажа. Создание локуса предполагает проверку Внушительности + Убеждения + Судьбы. В пределах одного дня маг может поддерживать работу только одного локуса.

Любой дух, желающий почерпнуть силы в локусе, должен выполнить для мага одно поручение.

Третье Достижение:
Слияние эйдолонов

Требования: Гнозис 7, Судьба 4, Дух 4

Плотность Завесы для мага понижается на -1 уровень за каждое очко Судьбы или Духа – в зависимости от того, что *ниже*.

Владыки неживого

Жизнь есть во всём, что обладает своей душой

Владыки неживого стремятся наладить открытую связь между Тенью и материальным миром. Они считают, что абсолютно всё в Падшем мире может обладать своей собственной душой. Для доказательства этого утверждения они регулярно оживляют неодушевлённые предметы, вселяя в них духов из Тени.

Родной Путь: Тирсус

Прозвище: Анимисты

Организация: Это Наследие представляет собой скорее идеологию или мистико-религиозное учение, чем полноценную организацию. Одни его члены могут проводить регулярные встречи. Другие проведут всю жизнь вдали от остальных Анимистов.

Примеры таинств: Полировка инструментов. Проявление заботы о неодушевлённом предмете. Подбор материалов для нового инструмента.

Достижения

Первое Достижение: Управление материей

Требования: Гнозис 3, Материя 2 (Ключевая), Дух 1, Убеждение 2, Ремесло 1

Маг дублирует заклинание *Управление объектом*. Кроме того, пройдя проверку Внушительности + Убеждения + Материи, он может наделить себя способностью видеть духов, заключённых в материальных объектах, до окончания сцены.

Наконец, поговорив с духом повреждённого объекта, маг может понять, что именно сломано. Это добавляет +1 дайс к попыткам восстановить работу предмета или инструмента.

Второе Достижение:
Пастырь неживого

Требования: Гнозис 5, Материя 3

Маг дублирует заклинание *Починка*.

Альтернативный вариант: Дух 3

Персонаж узнаёт аналог заклинания *Пробуждение духа.* Кроме того, он может впустить духа в материальный объект *навсегда*, понизив ради этого свою Волю на -1 уровень.

Третье Достижение:
Великая трансмутация

Требования: Гнозис 7, Материя 4

Маг узнаёт заклинание *Реконфигурация*.

Совершенные правители

Я понимаю, тебе пора бежать. Тебе ещё нужно наесться, напиться и найти себе спутницу жизни. Потому что пройдёт ещё несколько лет, и ты умрёшь. Но у меня другие планы на будущее.

Совершенные правители сосредоточены на достижении абсолютного и безоговорочного совершенства. Они должны быть здоровее, мудрее, быстрее, умнее, харизматичнее и просто лучше любых других магов.

Родной Путь: Обримос

Прозвище: Дворяне

Организация: Считая подчинение чужой воле признаком слабости, Совершенные правители редко вступают в связи друг с другом.

Примеры таинств: Йога. Участие в состязании. Медитация. Проверка своей выносливости.

Достижения

Первое Достижение: Серебряная кровь

Требования: Гнозис 3, Жизнь 2, Разум 1, Экспрессия 2, Атлетика 1

Маг получает аналог заклинания Жизни 2 уровня *Управление телом.* Он получает автоматическое число успехов в размере своего знания Жизни.

Кроме того, пройдя проверку Решительности + Экспрессии + Жизни, он может сымитировать любую эмоцию: например, абсолютное счастье или сильнейшее уважение к правителю, которого он в действительности презирает.

Альтернативный вариант: Разум 2

Пройдя проверку Решительности + Экспрессии + Разума, маг способен выкинуть из головы любые воспоминания по своему выбору. Эффект длится ровно один час. На протяжении этого времени маг действует, исходя из своих "урезанных" воспоминаний.

Второе Достижение:
Золотая плоть

Требования: Гнозис 5, Жизнь 3

Каждое очко Жизни, которым обладает протагонист, ополовинивает время исцеления от любого урона. Например, на третьем уровне Жизни он будет избавляться от 1 очка летального урона каждые шесть часов и от 1 очка агравированных повреждений каждые восемнадцать.

В дополнение к этому, при сопротивлении заболеваниям, ядам или наркотикам персонаж получает автоматические успехи в размере своего знания Жизни.

Наконец, за каждое очко Жизни отпущенный ему срок увеличивается на 25 лет.

Альтернативный вариант: Разум 3

Маг узнаёт аналог заклинания Разума третьего уровня *Многозадачность*.

Третье Достижение:
Алмазная инкарнация

Требования: Гнозис 7, Жизнь 4

Маг дублирует заклинание Жизни 4 уровня *Доппельгангер* с бесконечной длительностью. Изменение внешности требует от него проверок Интеллекта + Экспрессии + Жизни.

Творцы реальности

Одни живут так, как им позволяют. Другие живут так, как хотят.

Трудно представить себе теарха, который хотя бы раз в жизни не задумывался об изменении самой реальности. Наследие Творцов реальности состоит из тех, кто не ограничился абстрактными размышлениями на подобную тему, а твёрдо решил дойти до конца.

С организационной точки зрения это Наследие представляет собой побочную ветвь Сестринства благословенных, описанного далее в этой книге, однако *идеологически* Творцы реальности сосредоточены на создании различных вариантов собственной жизни. Они просчитывают возможные события на много шагов вперёд, после чего заставляют будущее сложиться так, как будет выгодно им самим.

Родной Путь: Мастигос

Прозвище: Бродяги

Организация: Бродяги поддерживают беспрерывную связь друг с другом, однако их Наследие больше напоминает философский кружок, чем реальную организацию. Ни один из Творцов реальности не считает себя сильнее или опытнее другого. Все они сосредоточены на улучшении *своей личной* жизни. Когда судьба сводит их друг с другом, они скорее общаются и развлекаются, чем решают какие-либо задачи.

Примеры таинств: Участие в азартной игре. Подбор одежды перед мероприятием. Обман в попытке произвести впечатление на собеседника.

Достижения

Первое Достижение: Краплёные карты

Требования: Гнозис 3, Сущность 2, Экспрессия 2, Ремесло 1

Взглянув на определённый предмет или прикоснувшись к нему, маг проходит проверку Интеллекта + Экспрессии + Сущности и в случае успеха изменяет его внешность на один час.

Альтернативный вариант: Судьба 2

Маг дублирует заклинания *Ветры перемен* и *Улыбка удачи,* проходя проверки Манипулирования + Обмана + Судьбы.

Второе Достижение:
Туз в рукаве

Требования: Гнозис 5, Сущность 3

Маг получает аналог заклинания Сущности третьего уровня *Фантазм*. Эффект длится час.

Альтернативный вариант: Судьба 3

Пройдя проверку Манипулирования + Обмана + Судьбы, персонаж получает возможность перебрасывать результаты 8, 9 и 10 при нескольких ближайших проверках. Суммарное число таких проверок равно числу полученных успехов.

Третье Достижение:
Большой куш

Требования: Гнозис 7, Сущность 4

Маг дублирует заклинание Сущности четвёртого уровня *Воображаемое оружие* с длительностью один час.

Альтернативный вариант: Судьба 4

Маг получает аналог заклятья Судьбы четвёртого уровня *Случайное путешествие,* описанного далее в этой книге.

Сестринство благословенных

Разница между истинным мастерством и слепой удачей не так велика, как вам кажется

Это Наследие зародилось в середине восемнадцатого столетия среди самых влиятельных и богатых женщин Америки и Западной Европы. Прекрасно зная о том, что мужчины не будут рады видеть их на руководящих позициях, они начали прибегать к незримому манипулированию, отдавая мужчинам приказы под видом “кротких советов”. Не все из них были колдуньями, однако по мере того, как борьба за права женщин набирала популярность, в их ряды стало вливаться всё больше Пробуждённых. И даже сегодня, когда в большинстве развитых стран женщины страдают от “стеклянного потолка” реже, чем когда бы то ни было, Сестринство благословенных продолжает ковать собственную судьбу, прокладывая себе путь на позиции, в которых им было отказано.

Несмотря на сложившийся образ “женского Наследия”, с 1960 года Сестринство начало обучать своему искусству любых способных учеников вне зависимости от пола. Сегодня на каждую Благословенную, состоящую в этом Наследии, приходится уже не менее одного мужчины. Однако, само собой, это не гарантирует, что мужчинам позволят руководить Наследием в хоть сколько-нибудь обозримом будущем.

Родной Путь: Акантус

Прозвище: Благословенные

Организация: Сестринство благословенных может похвастаться званием одного из редких, если не уникальных Наследий, которые действуют публично. Даже Спящие знают, что та или иная дама состоит в обществе чрезвычайно богатых, влиятельных женщин. Само собой, Спящие даже не представляют, *чему* эти дамы обязаны своими успехами.

Примеры таинств: Уход за собой. Долгий, старательный выбор платьев. Планирование социальных мероприятий.

Достижения

Первое Достижение: Благословение

Требования: Гнозис 3, Судьба 2, Обман 2, Коммуникабельность 1

Благословенные *постоянно* находятся под действием заклинания “Ветры перемен”. Кроме того, они могут активировать аналог заклятья *Улыбка удачи,* проходя проверки Манипулирования + Обмана + Судьбы.

Альтернативный вариант: Разум 2

Колдунья получает аналог заклинания Разума 2 *Инкогнито* длиной в один час (безо всяких бросков; персонаж должен просто обозначить своё желание активировать этот эффект).

Второе Достижение:
Избранность

Требования: Гнозис 5, Судьба 3

Колдунья активирует эффект, аналогичный заклинанию Судьбы 3 уровня *Ложная судьба.* Она получает автоматически успехи в размере своего знания Судьбы.

Альтернативный вариант: Разум 3

Колдунья проходит проверку Манипулирования + Обмана + Разума против Самообладания + Гнозиса всех присутствующих. Те, кому не удалось получить больше успехов, чем набрала Пробуждённая, начинают относиться к ней как к местной знаменитости, даже если они не могут пояснить причин своего восхищения.

Третье Достижение:
Покровительство

Требования: Гнозис 7, Судьба 4

Пройдя проверку Манипулирования + Обмана + Судьбы, персонаж активирует аналог заклинания *Следование потоку* (Судьба четвёртого уровня). Если при этой проверке колдунья специально примет штраф -2, действия, получившие бонус *воспроизведения* (перебрасывания

всех невыгодно выпавших дайсов), будут выглядеть так, словно маг совершил их случайно, а не благодаря сверхъестественно развитым навыкам.

Альтернативный вариант: Разум 4

Пройдя проверку Манипулирования + Обмана + Разума, персонаж дублирует заклинание *Галлюцинация.*

Служители небесной модели

Я видел будущее и знаю, что в своей алчности и невежестве ты совершишь великое злодеяние. А потому от лица Оракулов я призываю тебя остановиться.

Служители небесной модели видят будущее – и любое своё видение они интерпретируют как послание Оракулов. Они считают, что их задача заключается в предотвращении преступлений, которые они видят в будущем, и организации событий, которые могут сослужить добрую службу всем местных магам.

Служители небесной модели считаются традиционным (и весьма известным) Наследием Серебряной лестницы, однако если тот или иной ученик выражает желание перейти в другой орден, Служители чаще всего позволяют ему это сделать. В конце концов, мудрецы и провидцы нужны не только теархам.

Вместе с тем, Служители почти никогда не присоединяются к Либертенам. В сущности, их Наследие было одним из главных противников самой идеи открывать этим бунтарям ворота Пентакля.

Родной Путь: Обримос

Прозвище: Авгуры

Организация: Служители небесной модели верят, что каждый элемент во вселенной должен находиться на своём месте. Если только у Служителя не возникает явных возражений против политики старших теархов, он кротко принимает любые приказы своего руководства.

Примеры таинств: Возведение планетария. Очищение разума. Толкование видений. Проведение немагических сессий гадания. Подготовка к событиям, увиденным в будущем.

Достижения

Первое Достижение: Незримый узел

Требования: Гнозис 3, Сущность 1, Время 2 (Ключевая), Оккультизм

Маг дублирует заклинание Времени 2 уровня *Щит Хроноса*, получая автоматические успехи в размере своего знания Времени. Кроме того, он всегда может активировать *Высшее понимание* без каких-либо проверок.

Второе Достижение: Небесная диаграма

Требования: Гнозис 5, Время 3

При наложении заклинаний на цели, отделённые от мага другим временем, штраф за симпатический диапазон сокращается на -4 дайса. Например, попытка повлиять на далёкое будущее получит штраф -6 вместо -10.

Альтернативный вариант: Сущность 3

Маг дублирует заклинание Сущности 3 уровня *Лей-линия*. Он получает автоматические успехи в размере Сущности.

Третье Достижение: Кристальная чистота

Требования: Гнозис 7, Время 4

Пройдя проверку Интеллекта + Расследования + Времени, маг получает возможность заглянуть в любую точку прошлого или будущего и увидеть по одному раунду за успех.

Карнавальная меланхолия

Смерть - это трикстер, обманщик, вор. Я понимаю, все эти слова можно произнести и в мой адрес. Но смерть жестока. А я буду очень, очень мягок.

Это еретическое Наследие воплощает худшие опасения Серебряной лестницы: что среди членов ордена действуют маги, которые желают не Пробудить человечество, а превратить его в послушное стадо, заслуживающее лишь презрения.

Карнавальная меланхолия зародилась в период Великой Депрессии, когда маг по имени Люций Нерон начал путешествовать по всему Среднему Западу со своим бродячим цирком. Другие считали, что Люций делает доброе дело, пытаясь развлечь публику, уже практически потерявшую волю к жизни. Но горькая истина заключалась в том, что Люций и его последователи устанавливали контакт с душами своих зрителей, обрекая тех на вечное служение.

Наследие Люция живо до сих пор. Карнавальная меланхолия притворяется обществом развлекателей, аниматоров и циркачей, в действительности подыскивая для себя новых жертв.

Родной Путь: Акантус

Прозвище: Шарлатаны

Организация: Не считая редких встреч, Шарлатаны стараются действовать поодиночке, чтобы не вызывать подозрения окружающих.

Примеры таинств: Участие в азартной игре (обычно с мухлежом). Развлечение толпы. Демонстрация фокусов. Произнесение ораторской речи.

Достижения

Первое Достижение: Мухлёж

Требования: Гнозис 3, Смерть 2 (Ключевая), Судьба 1, Убеждение 2, Обман 2

Пройдя проверку Внушительности + Обмана + Смерти, маг дублирует заклинание Смерти *Духовный сосуд*. Поскольку, как и способности любых Наследий, эта сила не считается магической, засечь насильственное переселение души при помощи колдовских сил невозможно.

Персонаж может связать себя с несколькими душами, суммарное число которых равно его знанию Судьбы. За каждую дополнительную душу он также получает +1 дайс к сотворению заклинания *Прорицание*.

Второе Достижение: Невидимая рука

Требования: Гнозис 5, Смерть 3

Пройдя проверку Манипулирования + Убеждения + Смерти против Решительности жертвы, персонаж может попросту вырвать из Спящего его душу. При Социальном взаимодействии с людьми, лишёнными душ, маг получает бонус в размере своего знания Судьбы.

Альтернативный вариант: Судьба 3

Персонаж может “сжечь” одну душу, похищенную благодаря первому Достижению, и превратить её в чистую силу везения. Для этого он проходит проверку Внушительности + Обмана + Судьбы. В случае успеха он получает преимущество снова-восемь на один ближайший бросок. Каждое использование этой способности понижает Нравственность использованной души на один уровень. Когда этот уровень достигает нуля, душа полностью исчезает.

Третье Достижение:
Нострум ремедиум

Требования: Гнозис 7, Смерть 4

Маг может вселить душу смертного в любой инструмент по своему выбору. В этом случае предмет получает преимущество, описанное в альтернативном варианте предыдущего Достижения.

Альтернативный вариант: Судьба 4

Теперь маг способен понизить Нравственность украденной души, чтобы полностью перебросить любую проверку.

Избранные заклинания

Подношения

В дополнение к магическим инструментам, описанным в основной книге правил, маги Серебряной лестницы иногда используют особые компоненты или совершают уникальные действия, повышающие эффективность их магии. Ниже приведены только несколько примеров подобных действий и инструментов. Каждое из них добавляет +1 дайс к проверкам сотворения *продолжительных* заклинаний.

В целом теархи стараются совершать действия или использовать предметы, символизирующие их авторитет, богатство (не обязательно финансовое) и почтение к традициям.

- Уничтожение древней монетки (Судьба +1)
- Сожжение паутины, провисевшей на месте больше ста лет (Судьба +1)
- Использование крови необычного существа в качестве магического компонента (Смерть +1)
- Уничтожение артефакта, отобранного у Жрецов престола (Материя +1)
- Уничтожение реликвии, заставшей ещё времена Атлантиды (Материя +1)
- Уничтожение старинных секстантов или географических карт (Пространство +1)
- Рассеивание столетнего заклинания (Время +1).

Завещание мученика
(Смерть ••• + Жизнь ••• и/или Разум ••• и/или Сущность •••)

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Это заклинание маг способен прочитать только в том случае, если он уже потерял сознание от заполнения шкалы Здоровья летальным уроном *и* получил хотя бы одно очко аггравированного урона. Вопреки обычным правилам, маг не испытывает никаких проблем с сотворением этого заклинания в бессознательном и беспомощном состоянии.

Если маг дополняет Смерть третьего уровня аналогичным уровнем **Жизни**, он может отдать оставшиеся очки Здоровья (ещё не заполненные аггравированным уроном) кому-нибудь из окружающих, фактически исцелив его от любого урона на соответствующее количество пунктов.

Если маг дополняет Смерть **Разумом**, он точно так же распределяет оставшиеся очки Воли.

Если он задействует Сущность, вместо Здоровья и Воли маг распределяет Ману и Тасс.

Сразу по сотворении заклинания маг погибает. Теархи считают, что такой мученик обретает загробную жизнь, полную радости и умиротворения. Кроме того, многие заклинатели ссылаются на это заклинание как на явное доказательство того факта, что истинное самопожертвование способно преодолеть даже Ложь Экзархов, поскольку заклинание носит именно скрытый, а не грубый характер.

Серебряная лестница называет это заклинание **Жертвой короля** (Внушительность + Убеждение + Смерть).

Случайное путешествие
(Судьба ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **скрытым**.

Перед сотворением заклинания маг просит Судьбу привести его в совершенно конкретное место, даже если он никогда в нём не бывал. Помимо того, что сама Судьба гарантирует, что персонаж доберётся до нужного места за абсолютный минимум времени, каждый успех

сокращает это время ещё на 10%. Дороги как будто бы перестраиваются, превращая и без того короткое странствие в своего рода "замедленную телепортацию".

Тем не менее, даже при потрясающей скорости путешествия маг должен быть способен физически проникнуть в назначенное место. Например, даже самое большое везение не может случайно провести его сквозь стены герметичного бункера.

Теархи разработали формулу, которую они называют **Дорожное везение** (Сообразительность + Убеждение + Судьба).

Запретная судьба
(Судьба ••••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Цена: 1 очко Маны

Маг называет цель, которой его жертва гарантированно *не сможет* достичь в этой сцене. Тем не менее, это должна быть именно цель, а не физическая потребность. Например, маг не может помешать жертве вдохнуть.

На этом заклятии основана формула Серебряной лестницы **Стреноживание** (Манипулирование + Обман + Судьба).

Прекрасный образ
(Жизнь ••• + Разум ••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **скрытым**.

Маг делает свою внешность особенно привлекательной. Отчасти он преображается физически, но отчасти просто имплантирует в разум других людей мысль о своей притягательности.

Технически каждый успех наделяет мага +1 дайсом к проверкам Внушительности и Манипулирования при попытках соблазнить, отвлечь или хотя бы развлечь собеседника.

Теархи называют этот эффект **Неотразимостью** (Внушительность + Экспрессия + Жизнь).

Оживление предмета
(Материя ••• + Дух •••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена

Заклинание считается **грубым**.

Маг наделяет сознанием и способностью двигаться любой предмет, от машины до пистолета. Оживший предмет выполняет любые действия, опираясь на своё Могущество + Грацию. Он не использует Навыков, но и не получает штрафов за отсутствие тренировки.

Если только маг не приручает духа другими заклятьями, оживший предмет действует по своей воле.

Заклинание действует на предметы Размером 20. Маг может добавить по +10 пунктов за фактор цели.

Серебряная лестница разработала на основе этого заклинания ритуал, именуемый **Неподвижным союзником** (Манипулирование + Убеждение + Материя).

Дипломатическая неприкосновенность
(Разум •••)

Действие: мгновенное

Длительность: одна сцена. Вложив очко Маны, персонаж может увеличить длительность до 24 часов.

Заклинание считается **скрытым**.

Всякий, кто обладает Решительностью, уступающей сумме успехов, полученных магом, не способен напасть на протагониста. Если Решительность противника выше *или* если маг сам нападает на жертву, успехи становятся для мага бронёй.

Теархи называют такой эффект **Щитом славы** (Сообразительность + Экспрессия + Разум).

Потусторонний арсенал
(Материя ••• + Дух •••)

Действие: мгновенное состязание против Решительности

Длительность: один раунд

Заклинание считается **грубым**.

Маг наделяет любой подручный предмет бонусом экипировки, который равен сумме полученных успехов, но не может превышать уровня Материи.

Серебряная лестница называет это заклинание **Божественной кузней** (Внушительность + Ремесло + Дух).

Унаследованная сила
(Судьба •• + Сущность •• + Время •••••)

Действие: мгновенное

Длительность: постоянная

Заклинание считается **грубым**.

За каждый полученный успех маг может послать по одному очку Маны в будущее, в тот момент, когда эта сила понадобится ему больше, чем сейчас. В любой момент после этого он может просто задействовать это заклинание усилием воли, восстановив соответствующее количество Маны.

Тем не менее, максимальный запас Маны, доступной для резервирования, равен Судьбе или Сущности персонажа - в зависимости от того, что выше.

Теархи, прибегающие к этому заклинанию, называют его **Небесным резервуаром** (Манипулирование + Обман + Дух).

Избранные артефакты
Небесная ваза (Артефакт ••••• •••)

Прочность 5, Размер 3, Структура 8

Запас Маны: 11

В руки теархов Небесная ваза попала в пятидесятых годах, когда один кабал забрал его их рук побеждённых Скелести. Долгое время предназначение вазы считалось неизвестным, пока один маг из Нью-Йорка по чистой случайности не перевёл высеченные на ней иероглифы.

Если бросить в вазу человеческий пепел (не обязательно свежий), девять гранатовых зёрен, чайную ложку алкогольного напитка и каплю крови самого мага, ваза создаёт в Тени нового духа, фактически дублируя заклинание Сплетение духа (пятый уровень соответствующей Арканы).

Дух продолжает существование до тех пор, пока ваза не сменит хозяина.

Тёмный санктум
(Артефакт ••••• •••)

Прочность 4, Размер 2, Структура 6

Запас Маны: 13

Тёмный санктум представляет собой искусственный череп, который по воле мага (и по вложении одного очка Маны) перебрасывает его в мир мёртвых. Там маг оказывается в крупном, богато обставленном особняке, который он может использовать по своему усмотрению. Кроме того, в загробном мире артефакт позволяет дублировать заклинания Смерти третьего уровня *Приказ* и *Ваяние эфемеры*.